

SKRIPSI

PERANCANGAN SISTEM PENILAIAN KINERJA
GURU (PKG) BERBASIS WEB
DI TWINQ KIDS SCHOOL



MUHAMMAD RIZA ALFIANUGRAHA
NPM. 14.0504.0102

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S1
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Permasalahan

Penilaian Kinerja Guru (PKG) merupakan penilaian dari tiap kegiatan tugas utama guru dalam rangka pembinaan karir, kepangkatan, dan jabatannya. Pelaksanaan PKG dimaksudkan bukan untuk menyulitkan guru, tetapi sebaliknya PKG dilaksanakan untuk mewujudkan guru yang profesional, karena harkat dan martabat suatu profesi ditentukan oleh kualitas layanan profesi yang bermutu. Menemukan secara tepat tentang kegiatan guru di dalam kelas, dan membantu mereka untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya, akan memberikan kontribusi secara langsung pada peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan, sekaligus membantu pengembangan karir guru sebagai tenaga profesional. Oleh karena itu, untuk meyakinkan bahwa setiap guru adalah seorang profesional di bidangnya dan sebagai penghargaan atas prestasi kerjanya, maka PKG harus dilakukan terhadap guru di semua satuan pendidikan formal yang diselenggarakan oleh pemerintah, pemerintah daerah, dan masyarakat.

Ada 4 kompetensi dalam Penilaian Kinerja Guru (PKG) yaitu Pedagogik, Kepribadian, Profesional, dan Sosial. Masing-masing kompetensi memiliki beberapa kompetensi indikator. Hasil wawancara dengan kepala sekolah TwinQ kids school, mengatakan bahwa setiap guru harus memenuhi kompetensi penilaian meskipun belum dengan nilai terbaik. Kepala sekolah menilai kinerja guru berdasarkan panduan PKG yang berlaku sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Berikut ini adalah rincian Penilaian Kinerja Guru di tingkat Taman Kanak-kanak (TK):

Tabel 1. 1 Rincian Penilaian Kinerja Guru Taman Kanak-Kanak

No	Ranah Kompetensi	Jumlah	Kompetensi Indikator
1	Pedagogik	8	47
2	Kepribadian	3	17
3	Profesional	2	8
4	Sosial	2	7
Jumlah		15	79

Penilaian kinerja guru dilakukan sekali dalam 2 semester. Setelah nilai penilaian kinerja guru diperoleh, nilai ini akan menjadi dasar Penetapan Angka Kredit (PAK) tahunan yang selanjutnya digunakan untuk pertimbangan kenaikan pangkat dan jabatan. Sehingga penilaian kinerja guru merupakan bentuk penghargaan atas prestasi kerja guru. PKG harus dilakukan terhadap guru di semua satuan pendidikan formal yang diselenggarakan oleh pemerintah, pemerintah daerah, dan masyarakat.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan Kepala Sekolah TwinQ Kids School menyatakan bahwa penilaian kinerja guru yang dilakukan selama ini masih bersifat konvensional, yaitu dengan mengisi formulir dan menghitung nilainya masih menggunakan kalkulator. Penilai atau asesor menilai kinerja masing-masing guru berdasarkan kompetensi yang diuji dan menuliskan masing-masing nilainya pada formulir yang tersedia. Proses penilaian kinerja guru ini dilakukan 4-6 minggu di akhir rentang waktu 2 semester. Selain itu proses pengarsipan dokumen-dokumen PKG juga menimbulkan permasalahan. Setiap hasil penilaian kinerja masing-masing guru disimpan dalam file yang berbeda-beda, sehingga jumlah file yang harus disimpan untuk arsip setiap tahunnya sangatlah banyak. Sehubungan dengan hal tersebut proses pencetakan dokumen-dokumen PKG juga membutuhkan banyak kertas,

terlebih lagi jika ada revisi atau kurang tepat akan dilakukan cetak ulang. Hal tersebut sangat tidak relevan mengingat era saat ini yang lebih banyak menerapkan Go Green. Penerapan sistem lingkungan organisasi maupun individu, sudah menjadi hal yang lazim ditemukan. Hal ini dilakukan untuk mempermudah setiap aktifitas yang dilakukan. Sama halnya dengan Sistem Penilaian Kinerja Guru (SPKG). Penerapan SPKG merupakan solusi yang dapat digunakan dalam mengatasi permasalahan-permasalahan diantaranya penumpukan dokumen, pencatatan dan proses penilaian. Dalam hal ini sistem penilaian yang diterapkan menggunakan formulir online berbasis web.

Sistem informasi berbasis web adalah sebuah kesatuan dari input data yang berasal formulir, pemrosesan data dari formulir tersebut, dan output hasil pemrosesan data yang berupa informasi nilai akhir. Adanya sistem informasi berbasis web yang tepat dan akurat dapat mengurangi terjadinya permasalahan dan kesalahan yang tidak diinginkan sehingga dapat meningkatkan kinerja menjadi lebih efisien dan cepat (Samsul, 2015: 105). Penggunaan teknologi web untuk sistem informasi juga tidak lepas dari berbagai permasalahan seperti sulitnya menjaga kualitas dari web. Permasalahan tersebut dapat menyebabkan informasi yang ditampilkan tidak memenuhi kriteria: akurat, tepat waktu, dan relevan (Supriyanto, 2005: 245). Hal ini terjadi karena dalam pengembangan web tidak sesuai dengan standar-standar kendali kualitas yang telah ditentukan. Untuk mencapai hasil akhir pengembangan web yang berkualitas tinggi, dalam proses pengembangannya harus memiliki kendali kualitas yang komprehensif (Pressman, 2012: 482).

Proses pengembangan web, harus memberikan tekanan yang lebih pada kualitas yang ada di dalam semua aktivitas pengembangan web yang sedang mereka kembangkan. Hal ini akan mengurangi jumlah pekerjaan yang harus dikerjakan ulang, sehingga akan meningkatkan kecepatan produk web tersebut untuk segera dapat dipasarkan (Pressman, 2012: 527).

Berdasarkan seluruh permasalahan diatas, maka perlu adanya sistem informasi penilaian kinerja guru berbasis web. Sistem informasi ini diharapkan dapat memenuhi kriteria dari sistem penilaian kinerja guru yaitu valid, reliabel, dan praktis. Hal ini dinilai dapat bermanfaat bagi sekolah agar kualitas proses pembelajaran yang berlangsung dapat terjamin.

1. 2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah adalah kurang efektifnya proses penilaian kinerja guru yang masih menggunakan cara konvensional dengan formulir dan program sederhana

1. 3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka penelitian ini berfokus pada pembuatan sistem informasi penilaian kinerja guru berbasis web di TwinQ Kids School.

1. 4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah mengembangkan sistem informasi penilaian kinerja guru berbasis web di TwinQ Kids School ?

1. 5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang diharapkan sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan menghasilkan prototype sistem informasi penilaian kinerja guru berbasis web di TwinQ Kids School.

1. 6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana pengelolaan data penilaian kinerja guru sehingga dapat menghasilkan informasi yang cepat dan akurat.

2. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu tugas kepala sekolah dalam hal melakukan penilaian kinerja guru serta melakukan penghitungan secara cepat sehingga sistem penilaian kinerja guru yang berjalan dapat meringankan tugas kepala sekolah.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

1.1. Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rasyid Ridha (2019) yang berjudul “Perancangan Alat Ukur Kinerja Organisasi Dengan Metode Balanced Scorecard Pada Tk Madinah” menyatakan bahwa model pengukuran kinerja tradisional tidak dapat memadai lagi apabila dipergunakan sebagai sarana dalam mengelola sekolah. Dalam kondisi tersebut RA Madinah harus dapat merespon dengan cepat dan beradaptasi dengan persaingan, meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan anak usia dini..

Penelitian yang dilakukan oleh Sarintan Kaharu dan Oki Sakina (2016) yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Akademik Pada Tk Al-Hidayah Lolu” menyatakan bahwa kehadiran teknologi komputer telah sangat membantu perkembangan sistem informasi karena memberikan banyak manfaat, seperti kemudahan mengolah, mencari, menyimpan, dan melakukan pengambilan berbagai data. Dengan *hardware* dan *software* yang tepat serta *brainware* yang kompeten, dapat dibangun sistem informasi yang handal dan berpengaruh signifikan terhadap kinerja organisasi secara keseluruhan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ryan Restyawan (2017) yang berjudul “Sisten Informasi Kepegawaian” menyatakan bahwa tersedianya sebuah sistem informasi dinilai sangat penting sebagai alat bantu untuk merekam banyaknya aktifitas dan kegiatan para siswa dan pegawai yang ada di sekolah tersebut, sehingga pembuatan laporan kepada pemilik yayasan ataupun kepada dinas pendidikan akan semakin mudah..

Berdasarkan kesimpulan penelitian diatas adalah masing-masing penelitian sama-sama bertujuan membangun sistem informasi dibidang pendidikan yang bertujuan untuk pengembangan kinerja guru. Penelitian

tersebut juga terdapat kesamaan dalam hal metode dan objek penelitian yang digunakan. Metode yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode komputerisasi yang digunakan pada proses penilaian kinerja guru agar proses penilaian menjadi efektif dan efisien, dapat mengurangi penggunaan kertas serta pengisian data berulang-ulang. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya karena lebih fokus kepada sistem informasi penilaian kinerja guru.

1.2. Variabel Penelitian

2.2.1. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan. Definisi sistem informasi menurut Abdul Kadir adalah “sistem informasi adalah kerangka kerja yang mengkoordinasikan sumber daya (manusia, komputer) untuk mengubah masukan (input) menjadi keluaran (informasi), guna mencapai sasaran-sasaran perusahaan”.

2.2.2. Arsip Elektronik

Pengertian dokumen menurut ISO 15489-1 dalam Rifauddin (2016) adalah unit informasi terekam yang terstruktur, secara logis atau fisik, not fixed as record. Sedangkan arsip adalah dokumen yang dibuat, diterima, dan disimpan sebagai bukti dan informasi oleh sebuah badan, organisasi, atau orang, untuk memenuhi kewajiban hukum atau dalam transaksi bisnis. Arsip elektronik adalah arsip yang terdapat pada media penyimpanan elektronik, yang dihasilkan, dikomunikasikan, disimpan dan/atau diakses dengan menggunakan peralatan elektronik.

2.2.3. Penilaian Kinerja Guru (PKG)

Menurut Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009, penilaian kinerja guru adalah penilaian dari tiap butir kegiatan tugas utama guru dalam rangka pembinaan karir, kepangkatan, dan jabatannya. Sistem penilaian kinerja guru adalah sebuah sistem pengelolaan kinerja berbasis guru yang didesain untuk mengevaluasi tingkatan kinerja guru secara individu dalam rangka mencapai kinerja sekolah secara maksimal yang berdampak pada peningkatan prestasi peserta didik.

2.2.4. Perangkat Pembelajaran

Menurut Nazarudin (2007: 111) perangkat pembelajaran adalah segala sesuatu atau beberapa persiapan yang disusun oleh guru baik secara individu maupun berkelompok agar pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran dapat dilakukan secara sistematis dan memperoleh hasil seperti yang diharapkan, sedangkan perangkat pembelajaran yang dimaksud terdiri atas Analisis Pekan Efektif, Program Tahunan, Program Semester, Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, dan Kriteria Ketuntasan Minimal. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kegiatan Siswa (LKS).

2.2.5. Database

Sekumpulan data yang saling terkait untuk memudahkan aktivitas memperoleh informasi. Basis data dimaksudkan untuk mengatasi problem pada sistem yang memakai pendekatan berbasis berkas (Heriyanto, 2018).

2.2.6. Web site

Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman - halaman yang berasal dari file-file berisi bahasa pemrograman yang saling berhubungan digunakan untuk menampilkan informasi, gambar bergerak dan tidak bergerak, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis (Aprisa & Monalisa, 2015).

2.2.7. Php (Hypertext Preprocessor)

PHP digunakan sebagai bahasa script server-side dalam pengembangan Web yang disisipkan pada dokumen HTML. Penggunaan PHP memungkinkan Web dapat dibuat dinamis sehingga maintenance situs Web tersebut menjadi lebih mudah dan efisien. PHP merupakan Software Open-Source yang disebar dan dilisensikan secara gratis serta dapat didownload secara bebas dari situs resminya <http://www.php.net>. PHP ditulis menggunakan bahasa C (Hutagalung & Arif, 2018).

2.2.8. Mysql (My Struktur Query Language)

MySQL (*My Structured Query Language*) adalah Suatu sistem basis data relation atau *Relational Database management System* (RDBMS) yang mampu bekerja secara cepat dan mudah digunakan MySQL juga merupakan program pengakses database yang bersifat jaringan, sehingga dapat digunakan untuk aplikasi multi user (banyak pengguna). MySQL didistribusikan gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Dimana setiap program bebas menggunakan MySQL namun tidak bisa dijadikan produk turunan yang dijadikan closed source atau komersial (Destiningrum & Adrian, 2017).




2.2.9. Uml


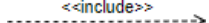
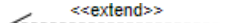
Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem (Suendri, 2018).

2.2.10. Usecase Diagram

Usecase diagram merupakan pemodelan untuk sistem informasi yang akan dibuat. *Usecase* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut (Pitrawati & Wulandari, 2018).

Tabel 2.1 Usecase Diagram

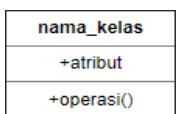



Simbol	Keterangan
 Actor	Actor adalah Abstraction dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem
	Menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan <i>actor</i> .
	Asosiasi antara <i>actor</i> dan usecase, digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung.

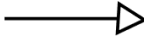

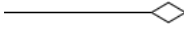
Simbol	Keterangan
	Asosiasi antara <i>actor</i> dan usecase yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila <i>actor</i> berinteraksi secara pasif dengan sistem
	Include, merupakan di dalam usecase lain (required) atau pemanggilan usecase oleh usecase lain.
	Extend, merupakan perluasan dari usecase lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.

2.2.11. Class Diagram

Merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem.

Tabel 2.2 *Class Diagram*





Simbol	Keterangan
	Kelas pada struktur sistem.
	konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
	Kelas antar kelas dengan makna umum asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity.
	Kelas antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity.

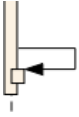


	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).
	Kelas antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
	Kelas antar kelas dengan makna semua bagian (whole-part).

2.2.12. Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek.

Tabel 2.3 Sequence Diagram




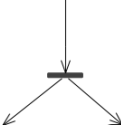
Simbol	Keterangan
	Entity Class, merupakan bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas-entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data.
	Boundary Class, berisi kumpulan class yang menjadi interface atau interaksi antar satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem
	Control class, suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas.
	Message, simbol mengirim pesan antar class.


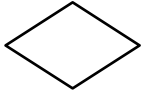
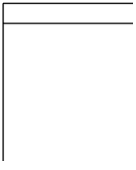
	<p>Recursive, menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.</p>
	<p>Activation, mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi</p>
	<p>Lifeline, garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang lifeline terdapat activation.</p>

2.2.13. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak (Pitrawati & Wulandari, 2018).

Tabel 2.4 Activity Diagram

Simbol	Keterangan
	<p>Start Point, diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas.</p>
	<p>End Point, akhir aktivitas</p>
	<p>Activities, menggambar kan suatu proses/kegiatan bisnis</p>
	<p>Fork/percabangan, digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu</p>

	Join (penggabungan) atau rake, digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi
	Decision Points, menggambar kan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false
	Swimlane, pembagian activity diagram untuk menunjukkan siapa melakukan apa

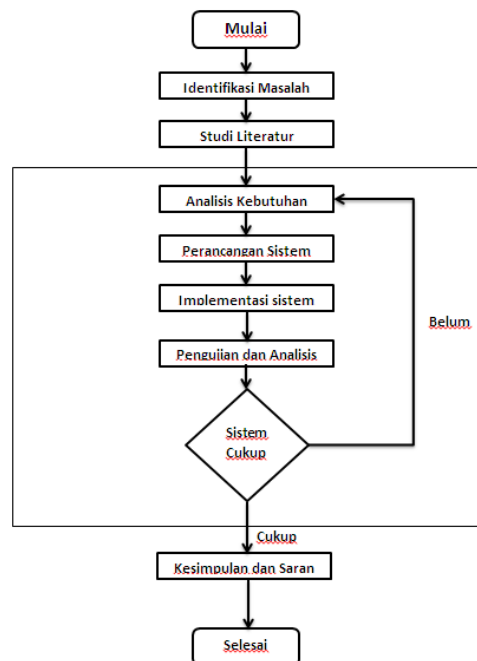
1.3. Landasan Teori

Berdasarkan penelitian di atas, masing-masing peneliti memiliki fokus pada perototype sistem informasi yang memudahkan pekerjaan menjadi lebih efektif. Fokus penelitian sebagaimana dideskripsikan di atas lebih menekankan pada proses penilaian kinerja guru oleh kepala serta perancangan sistem informasi kinerja guru. Berbeda dengan kajian penelitian tersebut, peneliti lebih menekankan pada efektifitas tugas kepala sekolah dalam menjalankan kompetensinya untuk menilai kinerja guru dalam proses pembelajaran dengan sebuah sistem informasi penilaian kinerja guru. Dengan sistem tersebut diharapkan proses penilaian kinerja guru menjadi lebih efektif, proses penghitungan lebih cepat serta mendukung paperless office dan pengisian data secara berulang-ulang.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

3. 1. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian mencakup tahapan-tahapan yang dipakai untuk pelaksanaan penelitian. Tahap pertama yaitu mengidentifikasi masalah ditempat yang akan dijadikan tempat penelitian, langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu menemukan permasalahan yang ada ditempat penelitian dan menentukan tujuan yang akan dilakukan ke tempat penelitian. Selanjutnya pengumpulan data dengan langkah observasi, wawancara dengan pemilik atau kepala sekolah, studi pustaka. Tahap selanjutnya perancangan sistem sesuai keinginan pengguna. Kemudian hasil dari perancangan sistem yang akan dibuat akan diuji untuk melihat bagaimana proses sistem yang berjalan. Kemudian dilakukan analisis dan evaluasi sistem. Terakhir kesimpulan dan saran. Berikut gambar *flowchart* prosedur penelitian yang dilakukan.



Gambar 3.1 Flowchart prosedur penelitian

3. 2. Identifikasi Masalah

Pada bagian ini dilakukan observasi di sekolah yang akan dilakukan penelitian, untuk merumuskan masalah dan menetapkan tujuan penelitian. Identifikasi masalah yang dilakukan selama penelitian, yaitu:

1. Latar belakang

Tahap ini dilakukan untuk menemukan permasalahan yang ada pada penilaian kinerja guru di TK TwinQ Kids School dan menentukan tujuan.

2. Analisis masalah

Tahap ini peneliti menganalisis masalah yang ada pada penilaian kinerja guru.

3. Tujuan penelitian

Tahap ini peneliti menggunakan tujuannya untuk membuat prototype sistem penilaian kinerja guru di TwinQ Kids School yang dijadikan tempat penelitian.

3. 3. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data meliputi data primer dan/sekunder yang digunakan selama penelitian beserta cara pengumpulan datanya, yaitu :

1. Observasi

Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dijadikan obyek pengamatan, yaitu dengan mengunjungi TK TwinQ Kids School untuk melihat dan mengamati kegiatan yang terjadi.

Tabel 3.1 Rincian Penilaian Kinerja Guru di tingkat Taman Kanak-kanak (TK)

No	Ranah Kompetensi	Jumlah	Kompetensi Indikator
1	Pedagogik	8	47
2	Kepribadian	3	17
3	Profesional	2	8
4	Sosial	2	7
Jumlah		15	79

2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada pemilik ataupun kepala sekolah TwinQ Kids School yang berkaitan dengan judul penelitian.

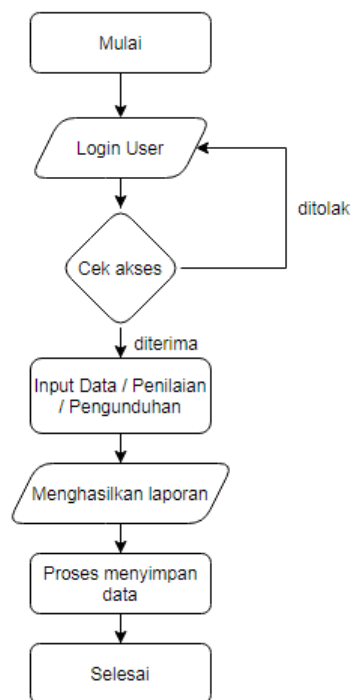
3. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mencari sumber-sumber pustaka yang mendukung penelitian dan memberikan informasi yang memadai dalam menyelesaikan penelitian ini. Studi kepustakaan yang digunakan antara lain : jurnal,artikel.

3. 4. Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem dirancang berdasarkan hasil dari tahap analisis data sebelumnya yang sudah dibuat. Tujuannya untuk memberikan gambaran yang jelas untuk memudahkan proses pembuatan sistem penilaian kinerja guru.

3. 5. Implementasi Sistem



Gambar 3.2 *Flowchart* Implementasi

Tahap ini akan dilakukan tahap implementasi sistem mulai dari mengumpulkan data dan pedoman untuk penilaian kinerja guru dari kebutuhan dan fungsi pengguna, pengguna login sesuai fungsi misal admin sebagai pengelola deskripsi, kepala sekolah sebagai penilai dan guru sebagai yang dinilai. Kemudian membuat prototype sesuai dengan keinginan kepala sekolah yang bertujuan untuk memudahkan kepala sekolah dalam hal penghitungan dan penilaian kinerja guru.

3. 6. Pengujian Sistem

Tahap pengujian sistem merupakan tahap yang dilakukan untuk memastikan bahwa sistem sesuai dengan rancangan sistem yang dibangun sebelumnya.

3. 7. Analisis dan Evaluasi

Setelah melakukan proses pengujian sistem maka dilakukan analisis dan evaluasi. Tahap ini digunakan untuk mengevaluasi hasil kerja sistem tersebut, apakah sudah sesuai dengan jalur yang ditentukan dan apakah sudah mencapai tujuan atau belum.

3. 8. Kesimpulan dan Saran

Pada tahap ini peneliti melakukan penarikan kesimpulan secara umum berdasarkan hasil penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditentukan. Serta memberikan saran yang berguna bagi kemajuan Taman Kanak-kanak dan peneliti selanjutnya.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6. 1. Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah dijabarkan maka diperoleh kesimpulan yang didapat dalam penelitian ini adalah sistem yang dirancang dapat memberikan kemudahan dalam penghitungan penilaian kinerja guru sehingga dapat meminimalisir kesalahan dalam perhitungan laporan nilai dari setiap indikator dan kompetensi. Sistem ini membantu melakukan proses penilaian yang efektif sehingga dapat mengurangi pengisian data berulang-ulang serta kesalahan yang terjadi pada saat proses penghitungan dan rekap laporan nilai kinerja guru.

6. 2. Saran

Dari kesimpulan di atas dan penelitian yang telah dilakukan maka dapat menemukan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan lebih lanjut dalam upaya peningkatan kualitas sistem yang telah dibuat. Adapun penulis memberikan saran untuk mengembangkan sistem dengan fitur-fitur tambahan yang memudahkan pengguna dan juga dapat digunakan sebagai penyimpanan data pendukung administrasi guru seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), silabus, prota promes, dan lain-lain agar mendukung era digitalisasi.